

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) SISWA KELAS XI IPS 1 DI MADRASAH
ALIYAH AL FALAH BAKI SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2019/2020**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Sastra I pada
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

ERLINA DWI NOVITASARI

A 210160028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
SISWA KELAS XI IPS 1 DI MADRASAH ALIYAH AL FALAH BAKI
SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

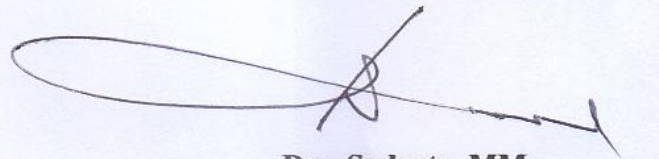
PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ERLINA DWI NOVITASARI
A210160028

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Surakarta, 23 Februari 2020
Dosen Pembimbing



Drs. Sudarto, MM
NIDN. 0017045201

HALAMAN PENGESAHAN

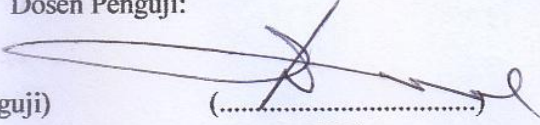
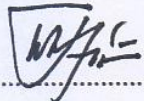
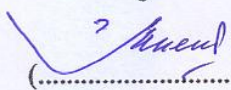
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
SISWA KELAS XI IPS 1 DI MADRASAH ALIYAH AL FALAH BAKI
SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh:

**Erlina Dwi Novitasari
A210160028**

Telah dipertahankan di depan dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dosen Penguji:

1. Drs. Sudarto, MM
(Ketua Dewan Penguji)  (.....)
2. Dr. Wafrotur Rohmah, S.E., M.M
(Anggota 1 Dewan Penguji)  (.....)
3. Drs Djumali, M.Pd
(Anggota 2 Dewan Penguji)  (.....)

Surakarta, 23 Februari 2020
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.
NIP. 19650428 199303 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah/publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan mempertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 23 Februari 2020

Penulis,



Erlina Dwi Novitasari

NIM. A210160028

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
SISWA KELAS XI IPS 1 DI MADRASAH ALIYAH AL FALAH BAKI
SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya penerapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS 1 di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian yang dilakukan yaitu dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama II siklus yang masing-masing siklus dilalui menjadi empat tahap penelitian, yaitu: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan; (3) Pengamatan; dan (4) Evaluasi dan Refleksi. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020. Siswa kelas XI IPS 1 yang berisi 21 siswa dengan komposisi 15 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara berkolaborasi bersama dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini bahwa penerapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mata pelajaran ekonomi dapat dilihat dari siswa yang memperoleh nilai lebih dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dapat dibuktikan sebelum adanya tindakan, presentase hasil belajar siswa hanya (19,04%), setelah dilakukan tindakan siklus I hasil belajar siswa terlihat mencapai hasil (38,09%), dan setelah dilakukan tindakan siklus II menjadi (85,71%). Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di Madrasah Aliyah AL Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata kunci: hasil belajar, peningkatan, model pembelajaran

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the application of cooperative learning *Teams Games Tournament* (TGT) could improve economic learning outcomes in class XI IPS 1 students in Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Teaching year 2019/2020. The research carried out is the classroom action research (CAR) method which was carried out during the second cycle, each cycle passed into a four stage of the research, namely: (1) Planning; (2) Implementation; (3) Observation; and (4) Evaluation and Reflections. In this study the research subjects were all students of class XI IPS 1 Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Teaching Year 2019/2020. Class XI IPS 1 students containing 21 students with a composition of 15 female students and 6 male students. This research was conducted by collaborating with economics class XI teachers. Data collection techniques using observation, interviews, documentation, and tests. The results of this study that the

application of cooperative learning *Teams Games Tournament* (TGT) showed an increase in learning outcomes in economic subjects can be seen from students who scored more than the minimum completeness criteria (KKM). Can be proven before the action, the percentage of student learning outcomes is only (19.04%), after the first cycle of action the student learning outcomes are seen achieving results (38.09%), and after the cycle II action is taken (85.71%). Based on research, it can be concluded that the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model in economics can improve the learning outcomes of students of class XI IPS 1 in Madrasah Aliyah AL Falah Baki Sukoharjo Teaching Year 2019/2020.

Keywords: learning outcomes, improvement, learning models

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi begitu cepat dalam perkembangan dan memberikan perubahan peradaban manusia secara terus-menerus. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mereka memaksa masyarakat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sejak dini. Pendidikan di Sekolah siswa dituntut untuk aktif kreatif dan inovatif dalam merespon materi. Menurut Undang-Undang No. 20 Th 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Implementasi kurikulum 2013 yang mencakup lima aktivitas belajar, yaitu: mengamati, bertanya, melakukan percobaan, mengasosiasi, dan mengomunikasikan hasil investigasi. Menurut Sudjana (2010: 57) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya." Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa. Siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar mengajar dimungkinkan memiliki prestasi belajar yang tinggi karena lebih mudah mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa yang pasif dalam pembelajaran cenderung lebih sulit

mengikuti. Kurang optimalnya hasil belajar yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kesiapan. Sedangkan faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Proses belajar yang baik diharapkan dapat membentuk kontribusi yang positif pada hasil belajar siswa. Bahkan pembelajaran yang konvensional dapat mengakibatkan guru tidak mempunyai inovasi dalam pembelajaran dan peserta didik menjadi pasif karena pembelajaran hanya berfokus guru. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menetapkan model pembelajaran. Karena kendala yang sering terjadi adalah sulit menarik perhatian peserta didik di kelas untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membangun semangat siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran yang diperlukan adalah model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar sehingga dapat memuaskan peserta didik. Menurut Slavin (2015: 163) mendefinisikan “TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.”

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu pelajaran tentang ilmu sosial yang mempelajari sebuah aktivitas manusia yang berhubungan langsung dengan konsumsi, jasa, produksi, distribusi. Tujuan diberikan mata pelajaran ekonomi adalah penggunaan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari untuk keberlangsungan hidup individu tersebut.

Menurut Arikunto, dkk (200:3) mengemukakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan.” Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini diberikan oleh guru kepada peserta didik yang menerapkan suatu model atau metode. PTK bersifat tindakan yang nyata dilakukan sebagai pemecah masalah yang dihadapi dalam tugas dan fungsinya. Permasalahan yang terjadi selanjutnya diangkat menjadi sebuah penelitian dan diatai

dengan sebuah proses tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi kelas XI masih terdapat belum optimalnya hasil belajar peserta didik, khususnya kelas XI IPS 1 banyak yang belum mencapai KKM. Peserta didik yang tuntas hanya 6 dengan presentase (19,04%) sedangkan peserta didik yang belum tuntas terdapat 15 peserta didik dengan presentase (80,96%).

Peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: Adakah peningkatan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) kelas XI Ips 1 di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020?

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berbentuk pengkajian bersiklus. Menurut Kuandar (2013: 45) mengatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau kolaborasi dengan orang lain (kolaborasi dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus”. Sedangkan menurut Harsono (2019: 104) mengemukakan bahwa “Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu untuk menjawab berbagai permasalahan serta keresahan dalam lingkup sosio-humaniora, seperti permasalahan pengangguran yang terus menerus meningkat setiap tahunnya di negara tersebut”.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo tahun ajaran 2019/2020 pada tanggal 19, 21, 26, dan 28 November 2019 dengan melibatkan siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan jenis data kuantitatif dan kualitatif, yaitu data yang penyajiannya merupakan gabungan antara angka dan kalimat. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian berupa observasi, wawancara, dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data dan komperasi. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar

ekonomi siswa di kelas XI IPS 1. Pencapaian yang diharapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020 dapat meningkat hingga mencapai 80% dari jumlah siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Setiap siklus mempunyai empat tahapan yaitu: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan; (3) Pengamatan; (4) Evaluasi dan Refleksi.

Berikut merupakan pembahasan hasil penelitian. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2019 dan sebelum dilakukan tindakan ditemukan bahwa hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo masih rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih terfokus kepada guru (*teaching center*) dan belum diberlakukan variasi pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan dan tidak memperhatikan pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar menjadi rendah. Kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM hanya 6 siswa dengan presentase sebesar (19,04%) hasil yang didapatkan oleh peneliti jauh dari yang diharapkan oleh pendidik yaitu hasil belajar mencapai 80% dari jumlah siswa. Sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengoptimalkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 1.

Pada siklus I, hasil belajar siswa terlihat mengalami peningkatan. Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75 atau lebih dari KKM terdapat sebanyak 11 siswa dengan presentase sebesar (52,38%). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terjadi peningkatan dan penelitian yang dilakukan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun, peneliti belum merasa puas dengan hasil yang

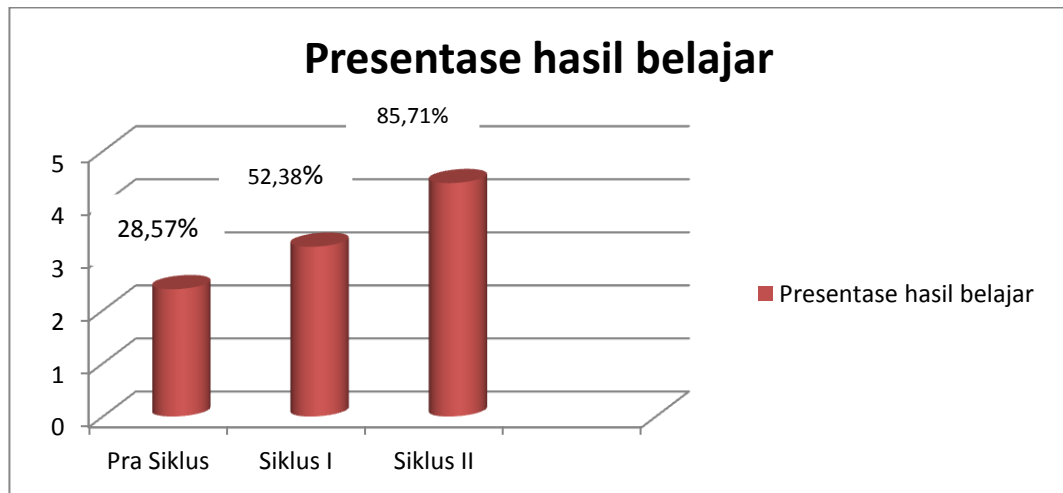
didapatkan meskipun hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 1 sudah mengalami peningkatan. Peneliti melakukan penelitian ulang untuk lebih memastikan hasil belajar yang optimal. Setelah melakukan penelitian pada siklus II peneliti mendapatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, terdapat 18 siswa dengan presentase sebesar (85,71%). Setelah dilakukan siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan sebanyak 80% dari jumlah siswa di kelas. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sebelum dan setelah dilakukan tindakan dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Data hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Tabel 1. Hasil Belajar Ekonomi Siswa

KETERANGAN	HASIL BELJAR EKONOMI		
	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
Jumlah nilai	1.163	1.490	1.670
Nilai rata-rata	67	72	80
Jumlah siswa tuntas	6	11	18
Jumlah siswa belum tuntas	15	10	3
Presentase ketuntasan	28,57%	52,38%	85,71%

Peningkatan hasil belajar ekonomi siswa dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Presentase Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah AL Falah Baki Sukoharjo mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan selama dua siklus. Presentase sebelum dilakukan penelitian sebesar (19,04%) dilanjutkan dengan siklus I dengan presentase sebesar (52,38%) dan hasil penelitian pada siklus II mencapai (85,71%). Presentase peningkatan ketuntasan dari awal sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) hingga siklus I sebesar (33,34%), peningkatan pada siklus I hingga siklus II sebesar (33,33%).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hipotesis tindakan penelitian yang dirumuskan dapat diterima dan hal ini berarti “Terjadi peningkatan hasil belajar ekonomi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) kelas XI IPS 1 di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wafrotur Rohmah dan Rahmawati (2012), analisis diperoleh persamaan garis regresi yang diperoleh adalah $Y = -1,68 + 0,028X_1 + 0,030X_2$. Pengujian dilakukan dengan uji F dan diperoleh harga $F_{reg} = 21,886 > F_{tab} = 3,19$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil $F_{reg} > F_{tab}$ berarti terdapat pengaruh yang positif kemandirian belajar dan persepsi tentang kompetensi keguruan terhadap prestasi akademik. Sumbangan

efektif kemandirian belajar 28,33% dan persepsi tentang kompetensi keguruan 18,85%. Kemandirian belajar mempunyai kontribusi yang lebih besar daripada persepsi tentang kompetensi keguruan dalam mempengaruhi variasi perubahan prestasi akademik.

Djumali dan Eriza Nur Hidayanti (2016), hasil belajar siswa sebagai refleksi dari penerapan metode *moving class* dimana siswa menjadi lebih paham dan menguasai materi yang disampaikan guru karena siswa melihat secara langsung dan mempraktekkan sendiri materi pelajaran yang dijelaskan guru. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa dimana terjadi peningkatan nilai siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jenkins dan Uwin (dalam Uno 2011) yang mengatakan bahwa “hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa tertentu”. Penerapan metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *Moving Class* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terutama pada mata pelajaran ekonomi.

Sudarto dan Yuliani Setiawati (2014), rata-rata marginal terlihat bahwa rata-rata prestasi belajar siswa kelas unggulan lebih besar dari rata-rata prestasi belajar siswa kelas nonunggulan, yaitu $81,247 > 75,552$. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa kelas unggulan lebih baik dari prestasi belajar siswa non unggulan.

Alfiatun Nuraini (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan presentase keaktifan belajar Kelas X dengan observasi sebelum tindakan, presentase keaktifan belajar siswa 44,12 %, setelah adanya tindakan siklus I mengalami peningkatan dengan presentase keaktifan 68,28% dan pada tindakan siklus II peningkatan presentase keaktifan sebesar 88,32%.

Lalu Warige Hadinata, Sugeng Utaya, dan Punaji Setyosari (2017), hasil Penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan Model Pembelajaran *Student*

Team Achievement Division (STAD) dan diskusi pada hasil belajar mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh Analisis data hasil belajar menggunakan Independent Sample T Test dengan IBM SPSS 24. Hasil analisis menunjukkan (1) tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan STAD dan siswa yang dibelajarkan diskusi. (2) STAD dan diskusi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Kelas IV.

Moh. Adnan Khohar, Ruminiati, dan Munzil (2016), hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada hasil belajar mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh penilaian kognitif siklus I diperoleh ketuntasan siswa mencapai 72,23% kemudian siklus II mencapai 82,75% pada ranah psikomotor pada siklus I mencapai 69,4% kemudian pada siklus II mencapai 87,92% untuk ranah afektif siswa pada siklus I dan II mencapai ketuntasan 67,23% dan 74,13%.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada kelas XI IPS 1 di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020, kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian tindakan kelas: (1) Adanya peningkatan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) kelas XI Ips 1 di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020. (2) Penelitian dilakukan dua kali, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu hari Selasa dan hari Kamis. (3) Presentase hasil belajar pra siklus sebesar 28,57%, siklus I sebesar 52,38%, dan siklus II 85,71%. (4) Terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebesar 23,81% dan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 33,33%.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliautami, W. 2018: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Penggunaan Aplikasi Rangkuman Materi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kompetensi Dasar Jurnal Umum Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Pengasih Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

https://eprints.uny.ac.id/59719/1/SKRIPSI_Wulan%20Apriliautami.pdf.

Diakses pada tanggal 4 Oktober 2019 pukul 03.21 WIB.

- Arikunto, dan Suhardjono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djumali, Hidayati. N. E., 2016. Metode edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*. 26(1), 1412-3835.
- Hadinata, L.K., Utaya, S., Setyosari, P. 2017. Pengaruh Pembelajaran Student Teams Achivement Division (STAD) dan Diskusi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *Jurnal Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 979-985.
- Harsono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Sukoharjo: Jasmine.
- Khohar, M.A., Ruminiati., Munzil. 2016. Penerapan Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. *Jurnal Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(9), 1869-1873.
- Muti'ah. 2017: Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivement Division (STAD) dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMA N 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://v2.eprints.ums.ac.id/archive/etd/55953/6/>. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2019 pukul 15.30 WIB.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Nuraini, A. 2017. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Prawira Marta Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://v2.eprints.ums.ac.id/archive/etd/54115>. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2019 pukul 09.26 WIB.
- Rohmah. W., Rahmawati. 2012. Pengaruh kemandirian belajar dan persepsi kompetensi keguruan terhadap prestasi akademik mahasiswa program studi pendidikan akuntansi. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 23 No. 1, 29-40.
- Sudarto, dan Setiawati. Y., 2014. Prestasi belajar mata pelajaran ekonomi kelas unggulan ditinjau dari aspek pemilihan, motivasi belajar dan sarana penunjang pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*. 24(1).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.